

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah cara yang dilakukan merealisasikan lingkungan belajar mengajar yang efektif serta menumbuhkan kemampuan siswa dalam upaya pembentukan generasi penerus bangsa menuju kemajuan bagi seluruh rakyat Indonesia. Sesuai Undang- Undang tentang system Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu bentuk rencana dalam membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga siswa timbul jiwa spiritualnya, mampu mengendalikan diri, tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran adalah interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dengan arti kata, guru dan siswa merupakan subjek pokok dari proses pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar Bahasa Indonesia. Agar tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, perlu didukung oleh proses pembelajaran

yang kondusif karena pelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menggunakan media yang tepat dan benar dalam proses belajar mengajar.

Kearifan lokal adalah tradisi budaya yang dimiliki oleh suatu daerah baik secara bahasa maupun secara nilai dan norma, kearifan budaya minangkabau tidak lepas dari mata pelajaran di sekolah dasar yaitu Budaya Alam Minangkabau (BAM), pada media pembelajaran dikembangkanlah sebuah media pembelajaran interaktif *Microsoft Powerpoint*, dengan adanya media pembelajaran kearifan lokal seperti Budaya Alam Minangkabau (BAM) akan lebih menarik bagi siswa dibandingkan kalau guru mengajar dengan berceramah. dikarenakan pada media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* ini bisa dibuatkan animasi yang menarik agar bisa menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan tujuan pembelajaran, kepraktisan media yang digunakan guru, ketersediaan waktu, biaya, dan juga kemampuan serta kreativitas guru dalam menggunakan media. Media pembelajaran sebagai alat bantu diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat siswa terlibat

secara aktif, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika Observasi di SDN 13 Surau Gadang, Kota Padang pada tanggal 20 Januari 2021, diperoleh gambaran saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V . Pembelajaran yang masih terlihat bersifat monoton yakni didominasi oleh penyampaian materi dari guru ke siswa saja. Hal ini mengakibatkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Kondisi yang demikian tentunya membuat siswa kurang dapat dalam memahami materi dengan baik.

Selain penyampaian yang bersifat satu arah, ditemukan juga bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berupa Lembaran Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak teks kelas V SD. Terlihat juga belum adanya guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat *audiovisual* dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V B Maulinda Husni, S.Pd., diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional (ceramah dan tanya jawab). Selain kesulitan yang dialami siswa, guru juga mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran Interaktif yang bersifat *audiovisual*. Hal tersebut terjadi karena ketidakmampuan guru dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik, khususnya media pembelajaran yang bersifat *audiovisual*.

Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Tema 4 mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun pelajaran 2020/2021. Dari 25 siswa terdapat 10 orang siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hasil PTS siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Tengah Semester Genap Kelas V SDN 13 Surau Gadang Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	V	25	75	75	15	10

Sumber: Guru Kelas V B SDN 13 Surau Gadang

Pada data tabel tersebut terlihat bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah, karena terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

Agar pembelajaran dalam materi pantun dapat berjalan lebih baik, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa, dengan memperhatikan tema yang digunakan yaitu: tema 4 (Sehat itu penting) subtema (Peredaran darahku sehat) Kompetensi Dasar 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara tulis dengan tujuan untuk kesenangan,

maka media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* dengan berbasis kearifan lokal, diharapkan dapat difasilitasi dan meningkatkan semangat belajar siswa, dengan demikian tujuan pembelajaran materi pantun dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

Dalam merancang media pembelajaran, digunakan salah satu pendekatan yaitu pendekatan *saintifik*. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dengan mengacu pada kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu, menggabungkan materi mata pelajaran lain dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran yang monoton yang berpusat pada guru.
- 2) Pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru.
- 3) Sumber belajar yang digunakan hanya buku cetak siswa kurikulum 2013 revisi 2017.

- 4) Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
- 5) Kurang dilaksanakan pembelajaran dengan media interaktif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah Proses pengembangan media pembelajaran *Microsoft powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang?
2. Bagaimanakah hasil penerapan media pembelajaran *Microsoft powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Pembelajaran *Microsoft powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang.

2. Menghasilkan Media Pembelajaran *Microsoft powerpoint* Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penerapan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Microsoft Powerpoint* pada tema Sehat itu penting subtema Peredaran darahku sehat untuk kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang diharapkan penelitian bermanfaat bagi:

- 1) Siswa, dapat membantu siswa untuk bersemangat dalam belajar bahasa Indonesia dengan pembuatan media interaktif yang dikembangkan.
- 2) Guru, sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta menjadi rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran guna menyelesaikan masalah yang ditemukan di dalam kelas.
- 3) Bagi sekolah, Menambah ketersediaan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sebagai penunjang pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa.
- 4) Bagi Peneliti Lain, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Microsoft Powerpoint* pada tema

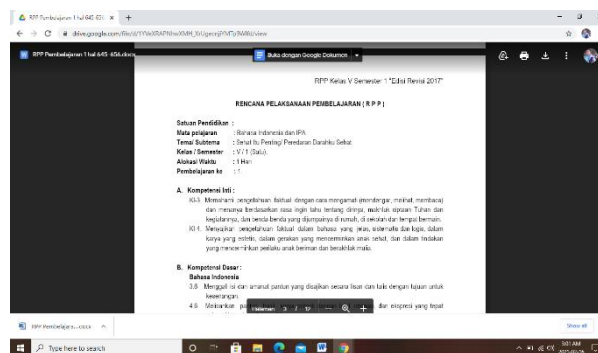
Sehat itu penting subtema Peredaran Darahku sehat untuk kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang dan memiliki keunggulan dari produk-produk lainnya. Adapun spesifikasi dari produk yang dihasilkan sebagai berikut:

Media pembelajaran bahasa Indonesia interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

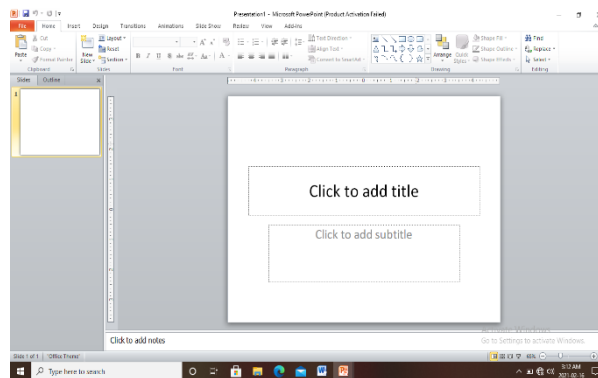
1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam *Microsoft Power Point* terutama *animations* dan *hyperlink*.
2. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dioperasikan secara mandiri.
3. Animasi digunakan pada media ini untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *animations* atau mengunduh dari internet kemudian disisipkan pada slide dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Microsoft Power Point*.
4. Desain latar belakang di kembangkan dengan mengunduh di internet.
5. Warna latar belakang didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa.
6. Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*. ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :
 - a. Menu *Home*, berisi cover media pembelajaran
 - b. Menu Utama, berisi tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), berisi tentang yang akan dicapai dalam pembelajaran.
 - c. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.

- d. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - e. Menu Latihan, berisikan soal – soal latihan yang di jadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - f. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - g. Menu Petunjuk penggunaan.
7. Tahap pembuatan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint*.

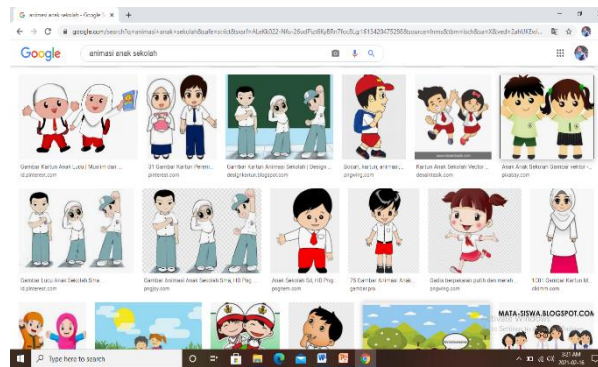
a. **Gambar 1.** Pembuatan Konten melalui RPP



b. **Gambar 2.** Pembuatan media menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010*



c. **Gambar 3.** Pemilihan Ikon gambar animasi untuk Media *PowerPoint*



d. Gambar 4. Pengeditan Media *PowerPoint*

